

Die Jugend spielt

Die neue GamesCorner in der medien@age Dresden

von **MARTINA REINHOLD**

Jetzt in die Kurve legen! Mehr nach links, dann in die Hocke gehen! Schneller, Achtung gleich kommt die Schanze... Pech gehabt, jetzt bin ich dran! – Robert gibt seinem Freund Tipps für das virtuelle Skifahren – dabei denkt man unwillkürlich an den Sketch von Emil Steinberger, in dem er ebenfalls versucht, seine Skischüler sicher den Hang hinunter zu bringen. Andere Teenies kommen bald dazu und feuern die beiden an, beteiligen sich nach und nach auch am Spiel. Tom und Robert probieren ein- bis zweimal die Woche, Skiweltmeister zu werden oder beim Bowling, Handball oder Tischtennis in Bestform zu agieren. Beide sind fasziniert von den Testva-

rianten für Nintendo Wii-Spiele und hatten vorher wie viele andere Jugendliche oft nachgefragt, wann das Ausprobieren dieser Konsolenart in ihrer Bibi möglich ist.

Ende November war es endlich so weit, in der medien@age wurde in einem neuen Bereich die bisherige Computerspielstation wiedereröffnet, ausgestattet mit PCs, Konsolen und Bildschirmen für PS3 und Wii, mit einer gesicherten Fläche für die bewegungs-intensiven Sportspiele und vielseitigem Zubehör wie Tischtennisschlägern, Lenkrädern, einem Balance-Board und sogar einer Tanzmatte. Der gesamte Bestand an PC- und Konsolenspielen fand hier seinen neuen Standort. Im Gitterwandsystem sind Zitate berühmter Zeitgenossen zum Thema Spielen angebracht.

Entsprechend dem Konzept der Jugendbibliothek, alle ausleihbaren Medien auch in den eigenen Räumlichkeiten zur Nutzung anzubieten, ist die attraktive GamesCorner ein neuer Magnet für die Zielgruppe. Der Charakter der medien@age hat sich damit wieder ein Stück weiter in Richtung Erlebnis- und Aufenthaltsbibliothek entwickelt. Hier ist das Recherchieren oder Lernen vor Ort ebenso möglich wie ein Treffen mit Freunden, gemeinsam Musik zu hören, zu lesen und eben auch das Testen neuer Medienarten. Im Vorfeld hat sich das Team konzeptionell intensiv mit dem Für und Wider von Konsolenspielen auseinandergesetzt und sich umfassend mit Fachleuten beraten.

Bestandsaufbau

Seit den 80er Jahren bieten die Städtischen Bibliotheken Dresden ihren Nutzern Brettspiele zum Verleih an, seit den 90er Jahren Computerspiele. So wie sich das Genre der Brettspiele stark erweitert hat – Würfelspiele, Quizspiele, Denkspiele, Geschicklichkeits-

DATEN UND FAKTEN

FLÄCHE : 20 m²

BESTAND : 180 Spiele für Nintendo-Wii
100 Spiele für PS2
100 Spiele für PS3
600 Spiele für PC
ab 2011 Nintendo DS

ZIELBESTAND : je 750 CD-ROMs und Konsolenspiele, damit werden Computerspiele 5% des Gesamtbestandes von 30.000 Medien ausmachen.

KOSTEN : circa 3.500 Euro
Die Montage der Konsolen, Bildschirme und Zubehör erfolgte komplett in Eigenleistung.

AUSSTATTER : Gitterwandsystem von C. Portmann

ETAT : in der Aufbauphase des Bestandes
2009/2010 je 4.000 Euro



spiele, Strategiespiele – hat sich auch das Genre der PC-Spiele in den letzten zwanzig Jahren weiterentwickelt. Aus den analogen Ballspielen der ersten Jahre sind heute dreidimensionale, komplexe Rollen- und Strategiespiele geworden. Der Inhalt der Spiele ist oft angelehnt an mythologische, literarische oder filmische Stoffe. Die Konsolenspiele bieten besonders für das gemeinsame Spielen Vorteile und müssen nicht installiert werden – für das Testen vor Ort und wechselnde Spielergruppen ganz entscheidend.

Wie bei allen Medienarten in der Bibliothek sind für den Ankauf neben dem generellen Medienverhalten Jugendlicher die Inhalte, Trends, Lerneffekte, Ästhetik und die Altersfreigabe entscheidend. Besonders beim Einkauf von Computer- und Konsolenspielen wird auf gewaltfreie Action, künstlerische Gestaltung, Verknüpfung von Unterhaltung und Informationsvermittlung Wert gelegt. Neben den Empfehlungen der ekz und des Lektorates finden Tipps in Fachmagazinen, Richtlinien medienpädagogischer Verbände (siehe Informationskasten auf der nächsten Seite) und die Beratung mit einem Experten des Jugendinfoservices (Mitglied der USK) Berücksichtigung bei der Kaufentscheidung. Wünsche von Jugendlichen werden geprüft. Ratschläge von Fachverkäufern hinsichtlich Beliebtheit, Komplexität, Schwierigkeitsgrad und Spieldauer sind wichtig für die Höhe der Staffellung. So werden von der Jugendbibliothek von den auf dem Markt vorhandenen Computer- und Konsolenspielen immer die empfehlenswerten ausgesucht, damit kann wie bei allen anderen Medienarten auch positiv auf die Nutzer eingewirkt werden. Echte Medienkompetenz entwickelt sich nur durch Nutzung und Vergleich aller Medienarten. Vielfalt und Niveau des Bestandsangebotes mit Trends im medialen Verhalten Jugendlicher zu verbinden, ist deshalb seit Bestehen der medien@age Programm.



„Der Mensch ist nur dort vollständig Mensch, wo er spielt.“

Friedrich Schiller

INTERVIEW

Isman (20), langjähriger Nutzer der mB, hat den Nachmittag hier mit seiner Freundin Jenny (17) verbracht.

Wie oft kommt ihr in die Jugendbibliothek?

JENNY: Als Kind war ich so zweimal in der Woche in meiner Bibi, diese hier kenne ich erst durch meinen Freund. Wir kommen so aller 14 Tage her.

Womit beschäftigt ihr euch, was leiht ihr aus?

ISMAN: Ich lese immer noch gerne wie früher Gruselgeschichten, aber auch Sachen, die wirklich passiert sind. Computerspiele habe ich oft ausgeliehen und auch hier gespielt. Jetzt stöbere ich auch ab und zu bei den Partyrezepten, ich bin fertig mit der Ausbildung als Hotelfachangestellter, da erwarten die Kumpels auch mal was besonderes!

JENNY: Ich nehme mir viele Zeitschriften mit. Für meine Berufsausbildung als Drogistin habe ich gerade die Kosmetikbücher von Boris Entrup entdeckt, da gebe ich auch meinen Freundinnen Tipps. Die Bibi hier ist ganz schön groß, aber echt gemütlich, man findet immer was zum Rumschmökern.

Ihr habt öfter die Wii-Spiele ausprobiert. Was gefällt euch daran?

JENNY (lacht): Ich habe Isman wirklich zu einem kleinen Tanzkurs überreden können, wir haben mit „Just dance“ viel Spaß gehabt. Vielleicht machen wir dann einen echten Kurs, wenn es nicht zu teuer ist. Man braucht Geschicklichkeit und Rhythmusgefühl. Ich mag aber auch die Winterspiele mit Sonic oder Mario Kart. Obwohl man sich konzentrieren muss, ist es ein tolles Gefühl, zu gewinnen.

ISMAN: Ich finde, einige Sportspiele sind total realistisch. Tischtennis zum Beispiel. Beim Bowling muss man wirklich die Kugel wie in echt bewegen, sonst kann man nicht abräumen. Wir spielen das auch bei Feten, eine Bowlingbahn kostet leider ziemlich viel!

Habt ihr beide eine eigene Konsole zu Hause?

ISMAN: Ich habe die PS2, aber dafür gibt es kaum noch neue Spiele. Jenny hat die Wii zu Hause, da können alle mitspielen, das ist viel besser.

Vielen Dank für das Gespräch.

INTERNETSEITEN MIT NUTZUNGSANALYSEN UND SPIELEBEURTEILUNGEN

WWW.BITCOM.ORG

(Bundesverband Informationswirtschaft und Telekommunikation)

WWW.BIU-ONLINE.DE

(Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware e.V.)

WWW.MPFS.DE

(Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest)

WWW.KINDERSOFTWAREPREIS.DE

(Tommi-Kindersoftwarepreis)

Unterrichtsergänzende Projekte, die auch Bibliotheken anbieten können, sind zu finden unter:

WWW.SPIELBAR.DE und **WWW.PROJEKT-JAM.DE** .

BEGLEITENDE VERANSTALTUNGSANGEBOTE DER STÄDTISCHEN BIBLIOTHEKEN DRESDEN

„MACHEN SPIELE SÜCHTIG?“

Workshop zur Begutachtung von Spielen mit Fokus auf Medienbindungs- und Suchtpotentialen, gemeinsame Entwicklung von Bewertungskriterien und sinnvollem Zeitmanagement für Spiele aller Art, Tests zu eigenen Nutzungsgewohnheiten verschiedener Medienarten.

„SPIEL UM DEIN LEBEN“

Kritische Auseinandersetzung mit dem gleichnamigen Jugendbuch von Christian Lehmann, in dem sich reale und virtuelle Welten vermischen. Kombiniert mit Ausschnitten aus dem Film „Ben X“ und dem Roman von Martin von Arndt „Ego shooter“, in dem ein spielsüchtiger junger Mann die „Level“ seiner eigenen Familiengeschichte in Rückblenden erlebt. Gleichzeitig versucht er, den inneren Feind zu bekämpfen.

„Der Roman berührte mich auf eine ähnliche Weise wie Salingers ‚Fänger im Roggen‘, weil hier wie dort ein Leben in letzten rastlosen, schlaflosen Tagen und Nächten auf den Punkt gebracht wird. Der erste paradigmatische, bahnbrechende Roman virtueller Computerwelten.“ (Joachim Zelter)

„ALLES SPIELT – IRGENDWO, IRGENDWIE“

Umsetzung von Alltagssituationen in ein Brett- oder Computerspiel, Nachspielen von virtuellen Spielen als Gruppenaktion. Berücksichtigt werden Faszinationen des Spiels wie Interaktivität, Relation von Machtausübung und Sozialverhalten, Balance zwischen Frust und Spielfreude.

KONTAKT : Die Mitarbeiter des Jugendinfoservice stehen für Beratung und Workshops auch gern anderen Bibliotheken zur Verfügung.

ANSPRECHPARTNER : Herr Andreas Jähne
info@infoservice.de



Begleitende Veranstaltungsangebote

Wahrscheinlich würden die meisten Berufskollegen gern einen Artikel über die „Gefahren der zunehmenden Lesewut unter Jugendlichen“ schreiben. Doch dafür gibt es leider keinen Anlass. Stattdessen informieren wir uns über Nutzen und Gefahren von Bildschirmspielen. Die betreffenden Studien und Expertenmeinungen sind unterschiedlich bis gegensätzlich, je nach Ansatzpunkt. In Kooperation mit dem Jugendinfoservice bietet die medien@age darum für Jugendliche, Eltern und Pädagogen einige Veranstaltungen an, die sich mit Chancen und Risiken dieser Medien beschäftigen (siehe Informationskasten).

Dass die GamesCorner bei den Jugendlichen super ankommt, ist täglich zu sehen. Die Mitarbeiter befragten im ersten Monat trotzdem viele junge Leute nach ihren konkreten Eindrücken und ihrem Spielverhalten. Drei Gruppen von Nutzern lassen sich danach benennen:

- Einzelspieler, die nur kurz ein Spiel antesten, um das Ausleihen zu entscheiden. So zum Beispiel Christian (13), dessen Eltern getrennt leben. „Wenn ich bei meinem Vater bin, spielen wir was zusammen, da nimmt er sich mal Zeit für mich und es macht ihm auch echt Spaß.“
- Grüppchen von drei bis fünf Mädchen oder Jungen, wie Luise, Rim und Mina (10, 11 Jahre alt). Sie verbringen eine halbe bis eine Stunde mit dem Durchspielen einer Gamesart. „Zu Hause spielen immer nur meine Brüder Autorennen, hier in der

„Das Spiel ist die höchste Form der Forschung.“

Albert Einstein

Bibo können wir es auch mal ausprobieren. Boxen würde ich nie in Wirklichkeit, aber Tischtennis spielen vielleicht. Auch die Pferdespiele sind cool. Ansonsten hole ich mir Mangas und Gruselbücher.“

- Das Spiel zu zweit, bei dem die Vorentscheidung für Partys getroffen wird oder das Spielen vor Ort den Bibliotheksbesuch ergänzt bzw. die Wartezeit für einen freien Internetplatz überbrückt.

Tom und Robert haben inzwischen ihr Spiel beendet. Ob sie ihre Konzentration und Reaktions-schnelle verbessert haben, sozial kooperierten, kreativ gedacht haben oder eine komplexe Strategie entwickeln konnten? Auf jeden Fall haben sie sich wohl gefühlt in ihrer Jugendbibliothek und werden auch wieder kommen, wenn sie Medien oder Informationen für den Unterricht oder ein anderes Hobby brauchen. Und was haben sie für Pläne für die Winterferien? Gemäß der Pointe des zu Anfang erwähnten Sketches werden sie sich in die Praxis begeben: „Und morgen bitte noch einmal mit den Ski!“



MARTINA
REINHOLD